

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi resepsi dengan metode kualitatif sebagai pendekatannya. Alasannya adalah untuk memahami apa yang dirasakan orang lain (subjek penelitian) dalam pemahaman pola pikir dari sudut pandang mereka. Selain itu, untuk memahami fenomena-fenomena berdasarkan sudut pandang orang lain, baik dari individu maupun kelompok atau komunitas. Adapun menurut Moleong (2005), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya (Herdiansyah, 2010:9). Selain itu, dalam penelitian ini terdapat keterlibatan dan hubungan yang terjalin antara peneliti dengan subjek penelitian.

Selanjutnya, tipe penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Secara harfiah, tipe penelitian dengan metode deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka (Nazir, 2011: 55). Data yang

dihasilkan dari metode ini berupa dokumentasi hasil wawancara dengan subjek penelitian sehingga dapat diuraikan dan dideskripsikan dengan menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif.

3.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini adalah pemaknaan konten film seperti, adegan, tokoh film, hinggahal-hal yang terkait dalam dunia *esport (electronic sport)* yang dilakukan oleh pemain game DOTA 2 tentang film dokumenter yang berjudul Free To Play.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada rentang bulan April-Agustus 2017 yang dilakukan di Kota Malang dan sekitarnya. Tempat penelitian bersifat *flexible* yang dapat dilakukan melalui *chatting* Facebook dan warnet-warnet yang terdapat di Kota Malang dan sekitarnya.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah pemain game DOTA 2 yang menjadi member atau anggota dalam komunitas Facebook “DOTA 2 Indonesia”. Peneliti menggunakan salah satu teknik *non-probability*, yaitu *quota sampling*. Alasan menggunakan *non-probaility* tidak lain karena subjek dalam penelitian ini telah ditentukan berdasarkan beberapa kriteria. Adapun teknik *quota sampling* yang peneliti gunakan, bertujuan untuk menentukan sampel dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu sampai

jumlah kuota yang diinginkan (Martono: 2010: 70) Selain itu, penelitian dengan menggunakan studi resepsi sebagai analisis penonton lebih baik menggunakan subjek heterogen sebagai bahan yang diteliti. Semakin heterogen subjek tersebut, semakin bervariasi makna konten pesan yang didapatkan dalam penelitian ini.

Peneliti menentukan beberapa kriteria dalam mengambil sampel subjek penelitian, yaitu:

- Memahami cara bermain game DOTA 2
- Menjadi anggota dalam komunitas Facebook “DOTA 2 Indonesia”.
- Pernah mengikuti turnamen dan tidak pernah mengikuti
- Berumur 15-30 tahun.
- Status Pelajar (SMA atau Mahasiswa) dan status Kerja.
- Domisili Kota Malang

Perbedaan status pendidikan atau pekerjaan, serta umur dapat menjadi pembeda dalam memaknai sebuah konten pesan media. Beberapa kriteria yang disebutkan diatas, peneliti mengambil delapan subjek penelitian dan menggolongkannya menjadi empat golongan untuk mendapatkan pemaknaan konten pesan yang lebih bervariasi, yaitu:

- Dua pemain DOTA 2 dengan status kerja yang pernah turnamen DOTA 2. (Audy (25 tahun) dan Kuncara (25 tahun))

- Dua pemain DOTA 2 dengan status kerja yang tidak pernah mengikuti turnamen DOTA 2. (Hasyim (26 tahun) dan Yusuf (26 tahun))
- Dua pemain DOTA 2 dengan status Mahasiswa yang pernah mengikuti turnamen DOTA 2. (Nico (26 tahun) dan Deddy (20 tahun))
- Dua pemain DOTA 2 dengan status Mahasiswa yang tidak pernah mengikuti turnamen DOTA 2. (Moulana (20 tahun) dan Abu Bakar (19 tahun))

3.5 Sumber Data

3.5.1 Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini, berupa hasil pengamatan secara langsung dari wawancara dengan pemain game DOTA 2 pada komunitas Facebook “DOTA 2 Indonesia” terkait pemaknaan konten pesan dalam film tersebut, menjadi sumber data primer dalam penelitian ini.

3.5.2 Data Skunder

Sumber kedua berasal dari dokumentasi peneliti serta kepustakaan, yaitu berasal dari kumpulan-kumpulan literatur seperti buku-buku, ebook, jurnal, internet, serta dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian ini.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

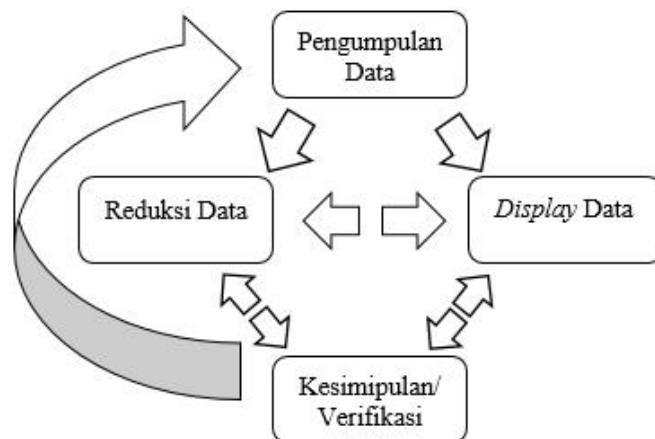
Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam kepada subjek-subjek yang telah memenuhi kriteria yang telah disebutkan. Alasan penggunaan teknik ini karena peneliti menginginkan informasi secara lengkap dan mendalam dari pemaknaan yang dilakukan subjek. Peneliti akan menggunakan alat perekam (recorder) guna meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam pembuatan *script* selama wawancara berlangsung.

3.6.2 Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk menganalisis dan memahami dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri maupun orang lain. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran jelas dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis terkait penelitian yang bersangkutan.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mempermudah pembaca memahami langkah demi langkah proses analisis data kualitatif sesuai dengan prosedurnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif milik oleh Miles dan Huberman, yaitu:



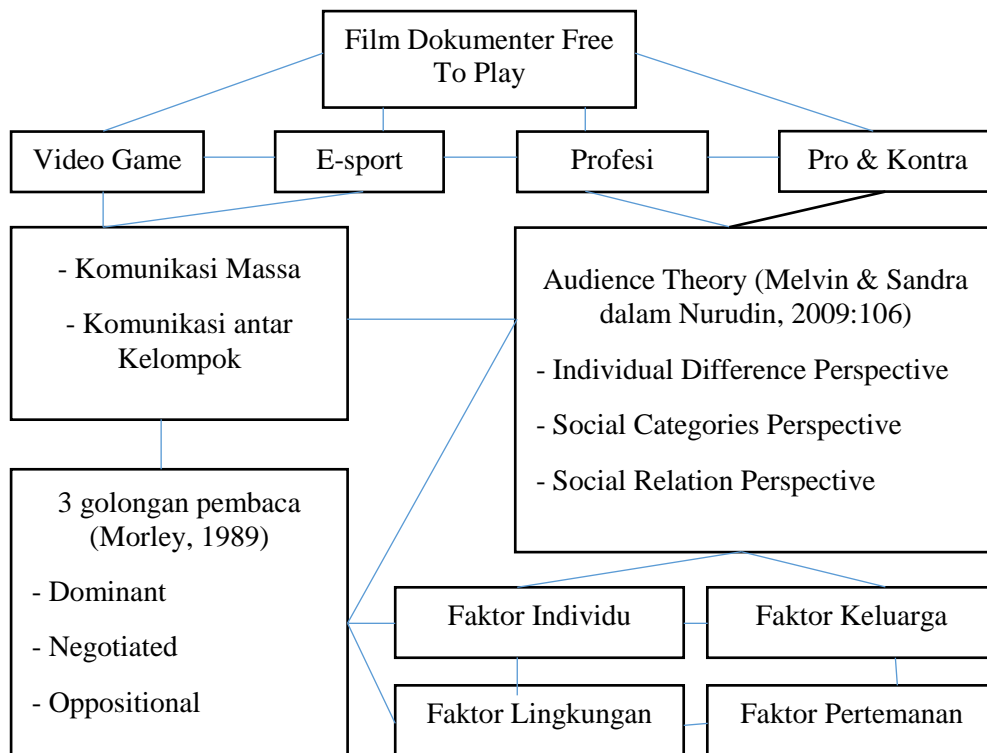
Gambar 3.1. Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman. Sumber data: Herdiansyah (2010: 163).

Teknik analisis data model interaktif milik Miles dan Huberman memiliki empat tahapan yang harus dilakukan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, *display* data dan yang terakhir penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hal-hal yang perlu dilakukan dalam ke-empat tahapan di atas dijelaskan sebagai berikut ini (Herdiansyah, 2010: 164-180):

1. Pengumpulan data. Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian dan bahkan akhir penelitian.
2. Reduksi data. Tahapan kedua merupakan proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (script) yang akan dianalisis.
3. *Display* data memiliki tiga tahapan, yaitu:
 - Kategori tema. Merupakan proses pengelompokan tema-tema yang telah disusun dalam tabel akumulasi tema wawancara ke dalam suatu matriks kategorisasi.

- Subkategori tema. Proses ini bersifat praktis dan mudah dipahami dengan membagi tema-tema yang telah tersusun kedalam subtema.
 - Proses pengodean. Proses dalam tahapan ini adalah untuk memasukan ata mencantumkan pernyataan-pernyataan subjek dan/atau informan sesuai dengan kategori tema dan subkategorinya.
4. Kesimpulan/ Verifikasi, merupakan tahapan yang terakhir dalam analisis data kualitatif yang berisi tentang uraian seluruh kategori dan subkategori tema yang disimpulkan secara spesifik dan mengerucut.

Selain teknik analisis data milik Miles dan Huberman, peneliti menggunakan tabel dalam mempermudah pengelompokan kategorisasi. Hal tersebut bertujuan memudahkan proses pengkodean dalam penelitian ini. Kategorisasi dalam penelitian ini muncul berdasarkan berdasarkan kerangka pemikiran yang peneliti but. Berikut gambar dari kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 3.2 Kerangka pemikiran menentukan kategori pemakaian

Adapun empat kategori dalam penelitian resepsi ini adalah, video game, e-sport, tokoh utama dan adegan dan film dokumenter Free To Play. berikut tabel kategorisasi yang mencakup hasil dari pemakaian:

Contoh Tabel Analisis Data Pemaknaan Member DOTA 2 Indonesia Dalam

Film Dokumenter Free To Play 3.1

No	Kategorisasi	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3	Subjek 4	Subjek 5	Subjek 6	Subjek 7	Subjek 8
	Kategorisasi Pemaknaan								
	Kata Kunci Dominant								
	Hasil								

3.8 Uji Keabsahan Data

Validitas dan reliabilitas merupakan salah satu syarat wajib dalam sebuah penelitian. Hal tersebut menjadi patokan untuk mengukur kualitas penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur Triangulasi data dalam mendapatkan hasil data optimal yang bersifat *valid* dan *reliable*. Seperti yang diungkapkan oleh Denzin (1978), triangulasi data (*data triangulation*) merupakan metode yang menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data dalam kasus tunggal. Dalam penelitian kualitatif, biasanya sering kali menggunakan lebih dari satu, misalnya wawancara ditambah observasi, wawancara ditambah dokumentasi, dan lain sebagainya (Herdiansyah, 2010:201).

Adapun menurut Kriyantono (2006: 8), triangulasi data digunakan untuk menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data dan lainnya) yang tersedia. Tipe lainnya dalam teknik ini adalah triangulasi sumber yang bertujuan untuk membandingkan atau mengecek ulang kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber berbeda. Alasannya, agar data yang diperoleh menjadi valid dikarenakan masing-masing sumber mengungkapkan hal yang serupa.